LE COMMANDO VULPIN

Ce groupe est essentiellement composé de goupills. Il n'a pas de vocation officielle à part regrouper des créatures de même engeance qui se protègent mutuellement, mais une partie de ses membres œuvrent en réalité pour la Guerre des Ours, tandis que d'autres cherchent plutôt à la fuir ou à la combattre.

Les membres (personnages jouables) :
Gribouille, un vieux qui voudrait se ranger des camions
Malebranche, une assassine au service de la guerre des ours
Futée, une espionne pour le compte de la guerre des ours, mais d'une loyauté mitigée
Velours, qui fuit la guerre des ours
Carambole, un saltimbanque pour qui la vie est une farce
Pourpre, une renarde qui rêve de regagner la forêt

Les figurantts au sein du groupe :
Rheinhardt, un renard enragé
Brunehaut, une grourse docile

Notre passé commun

Nous naquîmes dans le même terrier

La quête du groupe

Juste survivre face à l'adversité

Ce qui nous lie au sein du groupe

Nous appartenons à la même famille élargie

Les lois du groupe

Quiconque commet un tort doit avoir la possibilité de s'amender plutôt que de subir un châtiment

Les fonctions au sein du groupe

Futée fait dans la diplomatie
Gribouille incite à la prudence
Pourpre porte l'espoir
Velours répare les cœurs et les âmes
Carambole a le sens de l'humour (pas forcément au goût de tout le monde)
Malebranche assure à la bagarre
Rheinhardt a une dernière chance de se montrer plus utile que nuisible
Brunehaut est l'objet de soins

Les ressources communes

L'espoir, des drogues, et un intranet textuel qui sert de moyen de communication

ACTIONS DU GROUPE

Ce que peut faire le groupe en tant qu'entité

◇ Évolution :

☐ quelqu'unn raconte l'histoire du groupe :
- ○ qui a fondé le groupe
- ○ qui arriva en dernier
- ○ les heurs et les malheurs
- ○ des anecdotes oubliées des autres
- ○ qui a déjà quitté le groupe

☐ une personne a l'opportunité d'évoluer d'une façon qui la rendra ○ plus intègre au groupe ○ plus hostile au groupe
☐ le groupe redéfinit sa raison d'être
☐ le groupe redéfinit ses lois
☐ unn figurantt désire quitter le groupe
☐ quelqu'unn souhaite ○ évincer une personne du groupe ○ accueillir une personne extérieure

◇ Membres :

☐ le secret d'une personne du groupe remonte à la surface
☐ deux personnes ont l'opportunité d'avoir un moment d'intimité
☐ unn figurantt du groupe
- ○ développe des sentiments pour quelqu'unn
- ○ porte secours à quelqu'unn
- ○ est en danger
- ○ se révèle
- ○ agit en conformité à son essence
- ○ agit de façon surprenante
- ○ agit de façon à consolider le groupe
- ○ agit de façon à fracturer le groupe

◇ Ressources :

☐ une ressource du groupe ○ tombe en panne ○ s'épuise toute seule ○ s'avère daubée ○ fuit de son conteneur
☐ le groupe a l'opportunité de récupérer de nouvelles ressources
☐ quelqu'unn a besoin d'une ressource du groupe mais cela pourrait l'épuiser
☐ une ressource étonnante est retrouvée dans le fatras d'affaires du groupe

◇ Cohésion :

☐ une personne du groupe est la cible d'accusations
☐ le groupe se réunit pour :
- ○ un feu de camp ○ une veillée mortuaire ○ un festin ○ une fête ○ une cérémonie ○ un rituel
- ○ une initiation ○ un repos collectif ○ une dispute ○ une planification ○ un moment de partage
- ○ une veillée contée ○ des jeux et sports

☐ une personne amorce une séquence diplomatique au sein du groupe ou vis-à-vis d'un groupe extérieur
☐ un drame éclate au sein du groupe
☐ l'existence même du groupe est mise en danger

MALEBRANCHE, GOUPILE ASSASSINE

J'appartiens au peuple roux qui glapit dans les sous-bois, aux renardds sentientts qu'on appelle les goupills. Ma mémoire est sans faille, les humanes ne soupçonnent pas forcément mon existence, mais quand c'est le cas, j'ai rarement bonne réputation. Contrairement aux humanes, j'ai une mémoire parfaite.
En tant que goupill, j'ai la capacité de faire un jumelage, ce qui veut dire que je peux entrer dans la tête d'un autre être sentient, avec ou sans son consentement. Une fois jumeley, j'ai accès à toute les pensées, à la mémoire et aux sens de la personne, et je peux aussi parler dans sa tête. Le jumelage n'est pas réciproque, sauf si je le fais avec unn autre goupill. Ce jumelage perdure, que je le veuille ou non, jusqu'à la mort de cet être. Après cela, je peux créer un nouveau jumelage.
Il est possible que je sois impliquey dans la guerre des ours, un conflit armé qui oppose les humanes au Harpail (la coalition des goupills et des grourz).

Je suis bipède (renarde anthropomorphe) et mon apparence est : encapuchonnée

Mon caractère est revanchard

Ma quête : permettre une percée décisive dans la guerre des ours

Mes objectifs relationnels :
☐ me jumeler avec Carambole sans son consentement
☐ faire un bon tour à Pourpre
☐ jouer un mauvais tour à Velours
☐ me lier d'amitié avec Gribouille
☐ trahir Futée

Mon équipement :
cape et capuche
couteau de botte
mini-pistolet Derringer
lacet étrangleur

Mon passé :
Mes proches ont été enfumés dans leur terrier par des humanes

Crassousse, mon compagnon renard :
Son apparence est boueuse et son caractère est foufou. Je le garde avec moi car c'est le seul rescapé de l'enfumage à part moi.

Quand je construits un terrier, il est :
Garni de pièges et d'alarmes

Mon rapport à la guerre des ours :
J'occupe un poste de commando qui me permet d'assouvir ma vengeance personnelle contre les humanes

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
C'est ma langue natale et c'est parler humane qui me révulse

Si je me suis déjà jumeley à un être, il s'agit de :
Blandin, un humane que j'ai jumelé sans son consentement et cet être croit que je suis juste une de ses voix intérieures. La haine est ma principale motivation et veux pousser la personne que j'habite à agir contre mes ennemiis puis je la pousserai à la mort pour trouver un autre jumelage.

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue une personne, un monstre ou un animal :
Cela me donne envie de recommencer

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
Un souvenir directement utile

Actions vulnérables
(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- kidnapper unn enfant
- attirer ○ la haine ○ la milice
- être victime des mauvais préjugés qu'on a sur les goupills
- trahir la confiance qu'on m'a accordée
- subir des représailles suite à un de mes actes ou à celui d'unn autre goupill
- subir une tentative de soumission par unn grourz
- être la cible d'une chasse à courre

Actions neutres
Je peux toujours :

- creuser un terrier
- faire preuve de furtivité
- me faire passer pour unn enfant en capuche (si je suis bipède)
- gagner la confiance de quelqu'unn
- me laisser apprivoiser (nécessite au moins un moment d'intimité)
- faire rire avec des pitreries
- pisser là où bon me semble

Actions fortes
(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- assouvir une juste et cruelle vengeance
- avoir une vision chamanique
- duper unn grourz
- tromper une fois mille personnes
- tromper mille fois une personne
- briller en matière de diplomatie
- négocier un accord entre deux camps réputés inconciliables
- échapper à une mort certaine
- disparaître au nez et à la barbe de quiconque
- fomenter une révolte

GRIBOUILLE, UN VIEUX GOUPIL QUI VEUT SE RANGER DES CAMIONS

J'appartiens au peuple roux qui glapit dans les sous-bois, aux renardds sentientts qu'on appelle les goupills. Ma mémoire est sans faille, les humanes ne soupçonnent pas forcément mon existence, mais quand c'est le cas, j'ai rarement bonne réputation. Contrairement aux humanes, j'ai une mémoire parfaite.
En tant que goupill, j'ai la capacité de faire un jumelage, ce qui veut dire que je peux entrer dans la tête d'un autre être sentient, avec ou sans son consentement. Une fois jumeley, j'ai accès à toute les pensées, à la mémoire et aux sens de la personne, et je peux aussi parler dans sa tête. Le jumelage n'est pas réciproque, sauf si je le fais avec unn autre goupill. Ce jumelage perdure, que je le veuille ou non, jusqu'à la mort de cet être. Après cela, je peux créer un nouveau jumelage.
Il est possible que je sois impliquey dans la guerre des ours, un conflit armé qui oppose les humanes au Harpail (la coalition des goupills et des grourz).

Je suis bipède (renarde anthropomorphe) et mon apparence est : aristocratique

Mon caractère est : pragmatique

Ma quête : trouver un petit terrier pour vivre au calme

Mes objectifs relationnels :
☐ me jumeler avec Futée avec son consentement
☐ faire un bon tour à Malebranche
☐ jouer un mauvais tour à Pourpre
☐ me lier d'amitié avec Velours
☐ trahir Carambole

Mon équipement :
des sucreries
de la poudre à fumée
un trésor de guerre
une seringue de pelade, maladie qui pourrait me transformer en humane

Mon passé :
J'ai déjà été jumeley avec une corax (avec son consentement) qui a connu le trépas et j'en ai ressenti de la peine.

J'ai unn compagnon renard :
son apparence est mignonne et son caractère est sénile

Mon terrier m'attend quelque part, décoré en style cottagecore, le seul endroit au monde où il fait bon vivre

Mon rapport à la guerre des ours :
J'ai déserté mon poste et fui les combats

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
C'est une langue qui salit notre nature et nous conduira à notre perte

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue une personne, un monstre ou un animal :
Cela tue mon enfant intérieur

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
Un souvenir anecdotique

Actions vulnérables
(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- kidnapper unn enfant
- attirer ○ la haine ○ la milice
- être victime des mauvais préjugés qu'on a sur les goupills
- trahir la confiance qu'on m'a accordée
- subir des représailles suite à un de mes actes ou à celui d'unn autre goupill
- subir une tentative de soumission par unn grourz
- être la cible d'une chasse à courre

Actions neutres
Je peux toujours :

- creuser un terrier
- faire preuve de furtivité
- me faire passer pour unn enfant en capuche (si je suis bipède)
- gagner la confiance de quelqu'unn
- me laisser apprivoiser (nécessite au moins un moment d'intimité)
- faire rire avec des pitreries
- pisser là où bon me semble

Actions fortes
(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- assouvir une juste et cruelle vengeance
- avoir une vision chamanique
- duper unn grourz
- tromper une fois mille personnes
- tromper mille fois une personne
- briller en matière de diplomatie
- négocier un accord entre deux camps réputés inconciliables
- échapper à une mort certaine
- disparaître au nez et à la barbe de quiconque
- fomenter une révolte

FUTÉE, GOUPILE ESPIONNE

J'appartiens au peuple roux qui glapit dans les sous-bois, aux renardds sentientts qu'on appelle les goupills. Ma mémoire est sans faille, les humanes ne soupçonnent pas forcément mon existence, mais quand c'est le cas, j'ai rarement bonne réputation. Contrairement aux humanes, j'ai une mémoire parfaite.
En tant que goupill, j'ai la capacité de faire un jumelage, ce qui veut dire que je peux entrer dans la tête d'un autre être sentient, avec ou sans son consentement. Une fois jumeley, j'ai accès à toute les pensées, à la mémoire et aux sens de la personne, et je peux aussi parler dans sa tête. Le jumelage n'est pas réciproque, sauf si je le fais avec unn autre goupill. Ce jumelage perdure, que je le veuille ou non, jusqu'à la mort de cet être. Après cela, je peux créer un nouveau jumelage.
Il est possible que je sois impliquey dans la guerre des ours, un conflit armé qui oppose les humanes au Harpail (la coalition des goupills et des grourz).

Je suis bipède (renarde anthropomorphe) et mon apparence est : camouflée

Mon caractère est : stratège

Ma quête :
Servir la guerre des ours dans un premier temps en espérant permettre la paix avec les humanes dans un second temps

Mes objectifs relationnels :
☐ me jumeler avec Velours avec son consentement
☐ faire un bon tour à Gribouille
☐ jouer un mauvais tour à Pourpre
☐ me lier d'amitié avec Malebranche
☐ trahir Carambole

Mon équipement :
matériel de crochetage
fausses mains humaines
boules puantes
de la poudre à fumée

Mon passé :
J'ai volé unn enfantt humane pour l'offrir aux grourz afin qu'eyls le transforment en l'unn des leurs

Si je dois creuser un terrier, il sera :
avec de multiples sorties secrètes

Mon rapport à la guerre des ours :
Nous les goupills manipulons par jumelage ces idiots amnésiques de grourz pour leur faire accroire des crimes commis contre eux par les humanes et nous en servir comme fer de lance ; mais je commence à douter de la pertinence de cette guerre.

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
C'est une vilaine langue mais bien pratique pour communiquer sans se faire comprendre des humanes

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue une personne, un monstre ou un animal :
Je brûle du désir de réparer ce mal, eût-il été nécessaire

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
Un souvenir directement utile

Actions vulnérables
(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- kidnapper unn enfant
- attirer ○ la haine ○ la milice
- être victime des mauvais préjugés qu'on a sur les goupills
- trahir la confiance qu'on m'a accordée
- subir des représailles suite à un de mes actes ou à celui d'unn autre goupill
- subir une tentative de soumission par unn grourz
- être la cible d'une chasse à courre

Actions neutres
Je peux toujours :

- creuser un terrier
- faire preuve de furtivité
- me faire passer pour unn enfant en capuche (si je suis bipède)
- gagner la confiance de quelqu'unn
- me laisser apprivoiser (nécessite au moins un moment d'intimité)
- faire rire avec des pitreries
- pisser là où bon me semble

Actions fortes
(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- assouvir une juste et cruelle vengeance
- avoir une vision chamanique
- duper unn grourz
- tromper une fois mille personnes
- tromper mille fois une personne
- briller en matière de diplomatie
- négocier un accord entre deux camps réputés inconciliables
- échapper à une mort certaine
- disparaître au nez et à la barbe de quiconque
- fomenter une révolte

VELOURS, GOUPIL EN FUITE

J'appartiens au peuple roux qui glapit dans les sous-bois, aux renardds sentientts qu'on appelle les goupills. Ma mémoire est sans faille, les humanes ne soupçonnent pas forcément mon existence, mais quand c'est le cas, j'ai rarement bonne réputation. Contrairement aux humanes, j'ai une mémoire parfaite.
En tant que goupill, j'ai la capacité de faire un jumelage, ce qui veut dire que je peux entrer dans la tête d'un autre être sentient, avec ou sans son consentement. Une fois jumeley, j'ai accès à toute les pensées, à la mémoire et aux sens de la personne, et je peux aussi parler dans sa tête. Le jumelage n'est pas réciproque, sauf si je le fais avec unn autre goupill. Ce jumelage perdure, que je le veuille ou non, jusqu'à la mort de cet être. Après cela, je peux créer un nouveau jumelage.
Il est possible que je sois impliquey dans la guerre des ours, un conflit armé qui oppose les humanes au Harpail (la coalition des goupills et des grourz).

Je suis bipède (renarde anthropomorphe) et mon apparence est : déguenillée

Mon caractère est : traumatisé

Ma quête :
fuir la guerre des ours

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ me jumeler avec Pourpre avec son consentement
☐ faire un bon tour à Carambole
☐ jouer un mauvais tour à Malebranche
☐ me lier d'amitié avec Futée
☐ trahir Gribouille

Mon équipement :
couteau de botte
piège a loup
grenade
un coffret à double fond

Mon passé :
J'ai dû participer à de sanglantes batailles auprès des grourz contre les humanes

Si je devais creuser un terrier, il serait :
dans un emplacement tenu secret même pour les autres goupills

Mon rapport à la guerre des ours :
j'ai déserté mon poste et fui les combats

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
C'est un privilège de pouvoir communiquer avec autant d'espèces, les humanes en sont incapables

Je me suis déjà jumeley à un être, il s'agissait d'une humane, je l'ai jumeley sans son consentement, j'ai espionné ses pensées pour pouvoir tendre une embuscade à des humanes, puis je l'ai tuée. Je ne me le pardonnerai jamais, c'était quelqu'un de bien.

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue une personne, un monstre ou un animal :
Je réalise que je suis le maillon d'une infinie chaîne de violence

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
un souvenir indirectement utile

Actions vulnérables
(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- kidnapper unn enfant
- attirer ○ la haine ○ la milice
- être victime des mauvais préjugés qu'on a sur les goupills
- trahir la confiance qu'on m'a accordée
- subir des représailles suite à un de mes actes ou à celui d'unn autre goupill
- subir une tentative de soumission par unn grourz
- être la cible d'une chasse à courre

Actions neutres
Je peux toujours :

- creuser un terrier
- faire preuve de furtivité
- me faire passer pour unn enfant en capuche (si je suis bipède)
- gagner la confiance de quelqu'unn
- me laisser apprivoiser (nécessite au moins un moment d'intimité)
- faire rire avec des pitreries
- pisser là où bon me semble

Actions fortes
(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- assouvir une juste et cruelle vengeance
- avoir une vision chamanique
- duper unn grourz
- tromper une fois mille personnes
- tromper mille fois une personne
- briller en matière de diplomatie
- négocier un accord entre deux camps réputés inconciliables
- échapper à une mort certaine
- disparaître au nez et à la barbe de quiconque
- fomenter une révolte

CARAMBOLE, SALTIMBANQUE GOUPIL POUR QUI LA VIE EST UNE FARCE

J'appartiens au peuple roux qui glapit dans les sous-bois, aux renardds sentientts qu'on appelle les goupills. Ma mémoire est sans faille, les humanes ne soupçonnent pas forcément mon existence, mais quand c'est le cas, j'ai rarement bonne réputation. Contrairement aux humanes, j'ai une mémoire parfaite.
En tant que goupill, j'ai la capacité de faire un jumelage, ce qui veut dire que je peux entrer dans la tête d'un autre être sentient, avec ou sans son consentement. Une fois jumeley, j'ai accès à toute les pensées, à la mémoire et aux sens de la personne, et je peux aussi parler dans sa tête. Le jumelage n'est pas réciproque, sauf si je le fais avec unn autre goupill. Ce jumelage perdure, que je le veuille ou non, jusqu'à la mort de cet être. Après cela, je peux créer un nouveau jumelage.
Il est possible que je sois impliquey dans la guerre des ours, un conflit armé qui oppose les humanes au Harpail (la coalition des goupills et des grourz).

Je suis bipède (renarde anthropomorphe) et mon apparence est : exotique

Mon caractère est :
yolo

Ma quête :
faire le plus possible de bons et de mauvais tours

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ me jumeler avec Gribouille sans son consentement
☐ faire un bon tour à Velours
☐ jouer un mauvais tour à Gudrun
☐ me lier d'amitié avec Rheinhardt
☐ trahir Pourpre

Mon équipement :
jeu de tarot truqué
poil à gratter
boules puantes
théâtre de marionnettes
des pétards
un jeu de bonneteau
un jouet d'enfant
un accordéon

Mon passé :
J'ai jamais tué de chat ou alors y'a longtemps, ou y sentait pas bon

Si j'avais un terrier, il serait :
un véritable magasin de farces et attrapes

Mon rapport à la guerre des ours :
Je fuis la conscription

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
Vais-je faire comme ces goupills qui la marmonnent pour entrer en contact avec des déités horlas ?

Je me suis déjà jumeley à un être, il s'agit d'unn féerique, je l'ai l'ai jumeley avec son consentement, l'être sait que je l'habite et je l'aime, mais j'ai perdu son contact donc j'ignore si eyl est encore en vie.

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue une personne, un monstre ou un animal :
Je ne ressens aucun remords

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
un souvenir indirectement utile

Actions vulnérables
(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- kidnapper unn enfant
- attirer ○ la haine ○ la milice
- être victime des mauvais préjugés qu'on a sur les goupills
- trahir la confiance qu'on m'a accordée
- subir des représailles suite à un de mes actes ou à celui d'unn autre goupill
- subir une tentative de soumission par unn grourz
- être la cible d'une chasse à courre

Actions neutres
Je peux toujours :

- creuser un terrier
- faire preuve de furtivité
- me faire passer pour unn enfant en capuche (si je suis bipède)
- gagner la confiance de quelqu'unn
- me laisser apprivoiser (nécessite au moins un moment d'intimité)
- faire rire avec des pitreries
- pisser là où bon me semble

Actions fortes
(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- assouvir une juste et cruelle vengeance
- avoir une vision chamanique
- duper unn grourz
- tromper une fois mille personnes
- tromper mille fois une personne
- briller en matière de diplomatie
- négocier un accord entre deux camps réputés inconciliables
- échapper à une mort certaine
- disparaître au nez et à la barbe de quiconque
- fomenter une révolte

POURPRE, RENARDE QUI RÊVE DE REGAGNER LA FORÊT

J'appartiens au peuple roux qui glapit dans les sous-bois, aux renardds sentientts qu'on appelle les goupills. Ma mémoire est sans faille, les humanes ne soupçonnent pas forcément mon existence, mais quand c'est le cas, j'ai rarement bonne réputation. Contrairement aux humanes, j'ai une mémoire parfaite.
En tant que goupill, j'ai la capacité de faire un jumelage, ce qui veut dire que je peux entrer dans la tête d'un autre être sentient, avec ou sans son consentement. Une fois jumeley, j'ai accès à toute les pensées, à la mémoire et aux sens de la personne, et je peux aussi parler dans sa tête. Le jumelage n'est pas réciproque, sauf si je le fais avec unn autre goupill. Ce jumelage perdure, que je le veuille ou non, jusqu'à la mort de cet être. Après cela, je peux créer un nouveau jumelage.
Il est possible que je sois impliquey dans la guerre des ours, un conflit armé qui oppose les humanes au Harpail (la coalition des goupills et des grourz).

Mon apparence est : quadrupède (apparence de renard) et bigarrée

Mon caractère est : lunatique

Ma quête :
☐ partir vivre dans la forêt profonde, quitte à devoir quitter mon groupe pour le faire

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ me jumeler avec Rheinhardt ○ avec ou sans son consentement
☐ faire un bon tour à Futée
☐ jouer un mauvais tour à Gribouille
☐ me lier d'amitié avec Carambole
☐ trahir Velours

Mon équipement :
poil à gratter
un jouet d'enfant

Mon passé :
Je souffre de la pelade, une maladie qui me transforme peu à peu en humane

Si j'avais un terrier, il serait :
si vaste et ancien que je n'en connaîtrais pas tous les recoins

Mon rapport à la guerre des ours :
☐ la guerre des ours est folie et c'est elle que je combats

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
Plus je la parle et plus je sens des pouvoirs sorciers affluer en moi

Je me suis déjà jumeley à un être, il s'agissait d'une goupile, je l'ai jumeley avec son consentement mais elle est morte à cause de la guerre des ours et cela m'a traumatisée.

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue une personne, un monstre ou un animal :
cela renforce mon côté sauvage

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
un souvenir anecdotique

Actions vulnérables
(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- kidnapper unn enfant
- attirer ○ la haine ○ la milice
- être victime des mauvais préjugés qu'on a sur les goupills
- trahir la confiance qu'on m'a accordée
- subir des représailles suite à un de mes actes ou à celui d'unn autre goupill
- subir une tentative de soumission par unn grourz
- être la cible d'une chasse à courre

Actions neutres
Je peux toujours :
- creuser un terrier
- faire preuve de furtivité
- me faire passer pour unn enfant en capuche (si je suis bipède)
- gagner la confiance de quelqu'unn
- me laisser apprivoiser (nécessite au moins un moment d'intimité)
- faire rire avec des pitreries
- pisser là où bon me semble

Actions fortes
(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- assouvir une juste et cruelle vengeance
- avoir une vision chamanique
- duper unn grourz
- tromper une fois mille personnes
- tromper mille fois une personne
- briller en matière de diplomatie
- négocier un accord entre deux camps réputés inconciliables
- échapper à une mort certaine
- disparaître au nez et à la barbe de quiconque
- fomenter une révolte